GLI ASSI USBORNE

DISEGNARE FUMETTI

A cura di Alastair Smith
Progetto grafico di Karen Tomlins

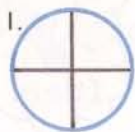
Illustrazioni di Terry Bave e Graham Round

Fotografie di Howard Allman

Collana a cura di Judy Tatchell
Traduzione di Mariangela Palazzi-Williams

SOMMARIO

Idea!

Le prime facce

In queste due pagine troverai una facile guida per disegnare facce da fumetto.

Disegna un cerchio. Traccia a matita due linee perpendicolari (1). Disegna il naso dove le linee si incrociano, le orecchie a livello del naso e gli occhi più in su (2).

Una volta disegnati i dettagli del viso, cancella le due linee perpendicolari (3). Completa la faccia con matite o pennarelli dai colori vivaci (4).

Facce da copiare

Nei fumetti puoi creare personaggi con tante espressioni diverse esagerando particolari come la forma e le dimensioni del naso o della bocca.

Uno sguardo in giro

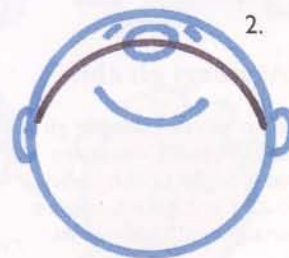
Se la faccia si volta di lato, la linea verticale si curva nella stessa direzione.

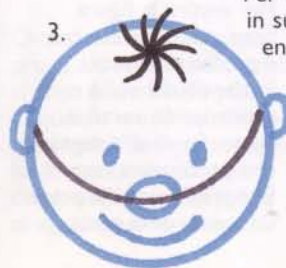
A mano a mano che la faccia si gira, la curva tende ad accentuarsi.

Ecco una faccia vista di fronte.

La faccia inizia a girarsi da un lato.

La faccia si gira ancora di più.

Ecco la faccia "di profilo".

Su e giù

Per disegnare una faccia che guarda in su o in giù (1, 2 e 3), curva verso l'alto o il basso la linea orizzontale. Per una faccia che guarda in su e di lato (4), curva entrambe le linee che l'attraversano.

Tipi da fumetto

Per creare personaggi a figura intera, schizza dei segmenti per il tronco e gli arti e poi disegnaci attorno il profilo del corpo. Traccia i segmenti a matita per poterli poi cancellare.

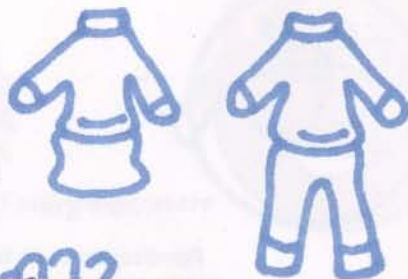
Segmento del tronco

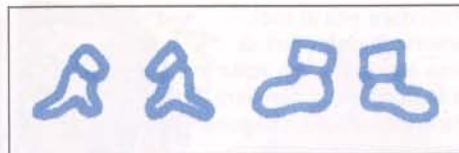
Segmento dei fianchi

Figure base

Disegna il tronco leggermente più lungo della testa. Le gambe dovrebbero essere un po' più lunghe del tronco e delle braccia. Il segmento dei fianchi deve essere corto, altrimenti la figura risulterà appesantita.

Aggiungi gli abiti

Ecco alcune idee per gli abiti. Prova a disegnare una maglietta con i jeans o con una gonna, oppure una giacca o un vestito.

Per vestire la figura base, tracciaci intorno il profilo dei vestiti, iniziando dal collo e procedendo verso il basso. Se vuoi disegnare una pettinatura con frangetta, cancella prima un tratto della testa.

Mani e piedi

Testa, mani e scarpe di un personaggio da fumetto sono più grandi di quelle di una persona reale. Prova a usare queste forme.

Il tocco finale

Quando hai finito il profilo della figura, ripassalo con un pennarello a punta fine. Una volta asciutto, potrai cancellare la figura base e colorare gli abiti del personaggio.

Cerca di tracciare un profilo netto.

Chiazze bianche sulla punta delle scarpe

Quando colori le scarpe, prova a lasciare una piccola chiazza bianca sulle punte: in questo modo sembreranno più lucide. Se il personaggio ha le gambe nude, devi disegnare le gambe prima di aggiungere le scarpe.

Prova a mettere le calze al tuo personaggio.

Smorfie ed espressioni

Puoi dare vita ai tuoi personaggi dotandoli di diverse espressioni. A volte basta aggiungere o cambiare qualche tratto. Prova a seguire i suggerimenti riportati in queste due pagine.

Smorfia compiaciuta. Ghigno laterale e occhi socchiusi.

Faccia malaticcia. Colorito verdastro e lingua a penzoloni.

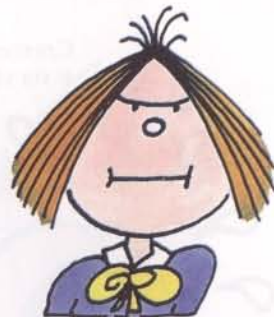
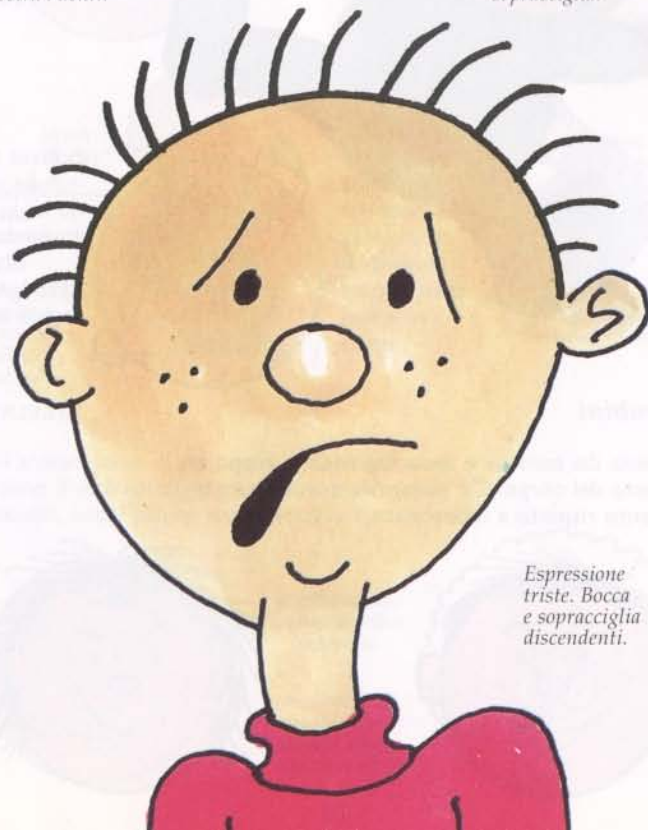
Espressione preoccupata. Fronte aggrottata e bocca all'ingiù.

Smorfia ammiccante. Bocca sollevata verso l'occhio chiuso.

Faccia pensierosa. Occhi rivolti di lato e verso l'alto.

Espressione terrorizzata. Colorito pallido e bluastro, capelli ritti e occhi sbarrati.

Faccia assonnata. Naso schiacciato contro gli occhi chiusi. La bocca spalancata mostra i denti.

Espressione furba. Occhi rivolti di lato e bocca serrata.

Faccia arrabbiata. Usa linee decise per la bocca e le sopracciglia.

Espressione triste. Bocca e sopracciglia discendenti.

Anche i fumetti crescono

Crescendo, il corpo cambia. Anche il modo in cui si sta seduti o si cammina è diverso.

Neonati

Un neonato ha una forma tondeggiante, con la testa grande e gli arti corti. La testa è lunga circa un terzo del corpo.

I dettagli del viso sono tutti nella parte inferiore.

Arti corti e cicciotti

Pochi capelli

Fronte alta e arrotondata

Gli occhi sono al centro della faccia.

Bambini

La testa dei bambini è ancora grande in rapporto al resto del corpo. C'è più spazio tra la bocca e il mento rispetto a un neonato.

Le orecchie e il naso sono al centro.

Gli occhi sono leggermente sopra la linea delle orecchie.

Uomini e donne

Le donne hanno il viso e il corpo più arrotondato degli uomini. Se separi gli occhi, il viso risulterà ancora più tondeggiante.

Le sopracciglia arcuate ammorbidiscono il viso.

Sopracciglia discendenti

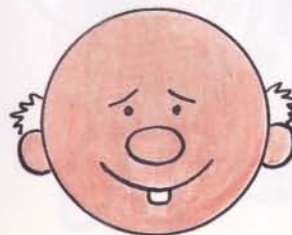
Occhi sopra la linea del naso e delle orecchie

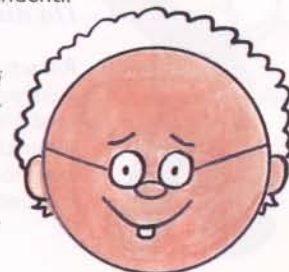
Gli uomini hanno il viso piuttosto ovale. Il naso è più grande di quello di una donna o di un bambino.

La testa di un adulto è quasi un quarto della lunghezza del corpo.

Le persone anziane tendono a incurvarsi: in questo caso la testa precede il corpo.

Anziani

Gli anziani sono di solito più bassi dei giovani. Hanno il viso tondeggiante, come quello dei neonati, occhi piccoli e sopracciglia discendenti.

L'attaccatura dei capelli è più alta.

Le orecchie sono posizionate più in basso.

Angolature diverse

Può esser utile saper disegnare le persone di fianco e da dietro, oltre che di fronte. Le figure a destra mostrano le forme base. Puoi partire da qui per creare le giuste proporzioni. Poi traccia attorno allo schizzo il profilo della persona e completa il disegno come nelle figure a sinistra.

Di sbieco

Quando un personaggio inizia a girarsi, il suo corpo diventa più stretto.

Il braccio destro si sovrappone al corpo.

La gamba destra si sovrappone alla sinistra.

Di profilo

Di profilo il corpo appare molto stretto. Si vedono la forma del naso e il dorso di una mano.

Il braccio destro è nascosto dietro il corpo.

La gamba sinistra si vede appena dietro la destra.

Da dietro

Ritratto di spalle, il corpo ha le medesime dimensioni di quando è ritratto di fronte.

Si vedono i talloni.

Altre posizioni

Ecco una serie di personaggi, in varie posizioni. Esercitandoti a copiarli, ti verranno idee per disegnarle i personaggi in altre posizioni.

Schizza le figure in modo approssimato prima di aggiungere dettagli.

Schizza la figura prima di iniziare la bicicletta.

Questa posizione è più difficile da disegnare, perché gli arti si sovrappongono.

Disegna il lazo per ultimo, dopo aver finito di schizzare la figura.

Figure in movimento

Ecco alcuni trucchi che potresti utilizzare per rendere più realistici i tuoi personaggi in movimento. Ti sarà d'aiuto iniziare con una figura base.

Camminare e correre

Una persona che cammina è leggermente chinata in avanti e ha sempre almeno un piede appoggiato a terra. I gomiti sono piegati e le braccia si muovono avanti e indietro.

Braccio destro e gamba sinistra in avanti

Disegna la figura sopra la linea di terra per dare l'idea del movimento.

Più una persona corre veloce, più il corpo si protende in avanti e più le braccia si stendono.

Gocce di sudore intorno alla fronte

Aggiungi qualche linea ricurva per suggerire un movimento veloce.

Figure in azione

Ecco una serie di figure in movimento. Prova a copiarle, iniziando con uno schizzo delle figure base.

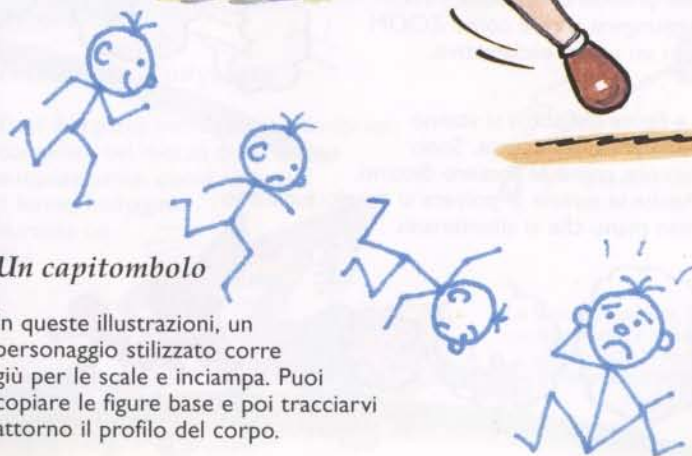
Le linee indicano la traiettoria della palla.

Linee ricurve suggeriscono l'oscillazione della racchetta.

Il corpo si gira verso il piede che colpisce la palla.

Le linee sottolineano la velocità e la direzione del movimento.

Un capitombolo

In queste illustrazioni, un personaggio stilizzato corre giù per le scale e inciampa. Puoi copiare le figure base e poi tracciarvi attorno il profilo del corpo.

Velocità

Esagerando certi elementi, puoi dare l'impressione di un'alta velocità o di un grande sforzo.

Per dare la sensazione della velocità, disegna i capelli o alcuni capi di vestiario, come una sciarpa, che svolazzano all'indietro.

Con la parola giusta puoi aumentare l'effetto. Usa lettere grandi, in grassetto. Puoi colorarle di giallo o rosso, per evidenziarle meglio.

La linea curva del terreno dà l'idea dello spazio e della distanza coperta.

Goccioline di sudore

Pugni chiusi

Gambe a "centrifuga"

Puoi aggiungere linee di movimento attorno alle lettere.

Nuvole di polvere

Questo ragazzo sta correndo per prendere l'autobus. Puoi aggiungere parole come ZOOM con un punto esclamativo.

Le figure qui sotto si stanno allontanando di corsa. Sono piccole, come se fossero distanti. Anche le nuvole di polvere si rimpiccioliscono man mano che si allontanano.

Immagine "congelata"

Puoi disegnare immagini che sembrano congelate nel mezzo di un'azione entusiasmante, come se usassi il fermo immagine durante un film.

Il bastoncino vola in aria.

La bocca spalancata, gli occhi sbarrati e la testa che gira lo fanno apparire confuso.

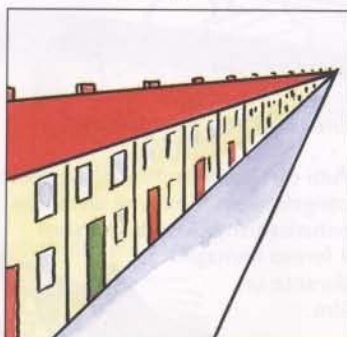
Scenari e sfondi

Lo scenario può essere utile per dare l'impressione della distanza o della profondità. Per rappresentare la profondità si usa una tecnica detta prospettiva.

I trucchi della prospettiva

Un oggetto sembra tanto più piccolo tanto più è lontano. La donna in questa scenetta è disegnata più piccola del ladro per farla apparire più lontana.

Disegna la donna più in alto del ladro, altrimenti sembrerà semplicemente una persona minuta, come nel disegno riportato qui sopra.

Le linee parallele danno l'impressione di convergere in lontananza. Il punto in cui le linee sembrano incontrarsi si chiama punto di fuga.

Se scegli un punto di fuga alto, la strada sembrerà in salita. Secondo te, che effetto potresti ottenere scegliendo un punto di fuga basso?

Un'immagine in prospettiva

Ecco un'immagine in prospettiva. La donna è disegnata più piccola e più in alto del ladro in modo che appaia più lontana.

Se il punto di fuga cade fuori dall'area del tuo disegno, schizzalo a matita. Ti aiuterà a tracciare le linee in prospettiva.

Profondità

Ecco altri modi per dare profondità a un'immagine.

Le strisce

Le strisce sono storie raccontate usando una serie di immagini. Non è facile riprodurre esattamente le sembianze dei personaggi in ogni vignetta, quindi cerca di utilizzare tratti semplici.

Come iniziare

Scegli prima un soggetto e inventa una barzelletta. L'idea deve essere semplice e diretta.

Suddividi la barzelletta in tre o quattro scene. Per rendere la striscia più interessante, puoi variare le dimensioni delle vignette e alternare primi piani a scene di più ampio respiro.

Le nuvolette

Puoi inserire i discorsi e i pensieri nelle nuvolette all'interno delle vignette. Le nuvolette possono avere forme diverse, a seconda del tono con cui vengono pronunciate le parole che vi sono contenute.

vago...

Ecco alcuni trucchi per scrivere in modo ordinato nelle nuvolette.

LE RIGHE HANNO CIRCA LA STESSA LUNGHEZZA. TRACCIA UNA LINEA VERTICALE PER DISTRIBUIRE MEGLIO LE LETTERE.

Una striscia finita

Usa pennarelli vivaci per far risaltare i personaggi, e tinte più tenui per lo sfondo. Gli effetti sonori rendono la vignetta più divertente e realistica.

Posiziona le nuvolette nel cielo o in altri punti poco importanti. Disponile da sinistra a destra nella vignetta, in modo che si leggano nell'ordine corretto.

Effetti speciali

Gli effetti speciali possono rendere il fumetto davvero entusiasmante. Ecco alcune idee per aggiungere atmosfera e drammaticità alle tue vignette.

Ombre e silhouette

L'uso di diversi effetti luminosi per le scene notturne può renderle spaventose.

Persone sedute davanti a una fonte luminosa creano queste silhouette.

Un fulmine dietro al castello lo trasforma in una silhouette spettrale.

Ombre enormi su un muro appaiono minacciose.

Effetti sonori

Puoi aggiungere effetti sonori usando parole e forme che ne suggeriscano il suono. Le più comuni sono le esplosioni, ma puoi usarne anche molte altre.

Questa nuvoletta frastagliata indica un urlo improvviso e che il personaggio si è spaventato.

Due strisce finite

In queste strisce puoi vedere alcuni degli effetti speciali descritti in queste pagine.

Animali da fumetto

Gli animali si possono disegnare in modo analogo ai personaggi da fumetto, usando linee e forme semplici e aggiungendo qualche dettaglio. Per dotarli di una certa personalità puoi accentuare le loro caratteristiche naturali, come zampe, coda e orecchie.

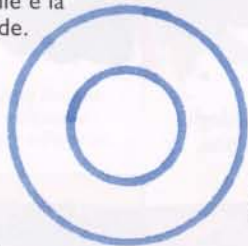
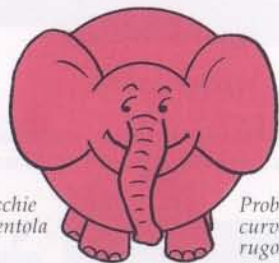
Corpo multicolore

Lingua biforcuta

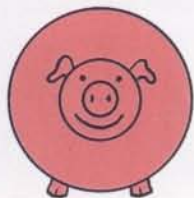
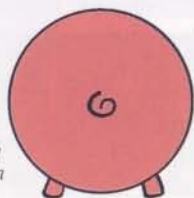
Serpente

Disegna una linea sinuosa. Poi completa il corpo e aggiungi una testa arrotondata.

Elefante

Comincia col tracciare due cerchi concentrici. Poi aggiungi le orecchie e la proboscide.

Orecchie a sventola

Proboscide curva e rugosa

Maiale

Inizia con tre cerchi. Il più piccolo è il grugno.

Vista posteriore

Coda riccia

Cane

La testa del cane è leggermente appuntita.

Il gatto

Il gatto ha la testa più rotonda del cane.

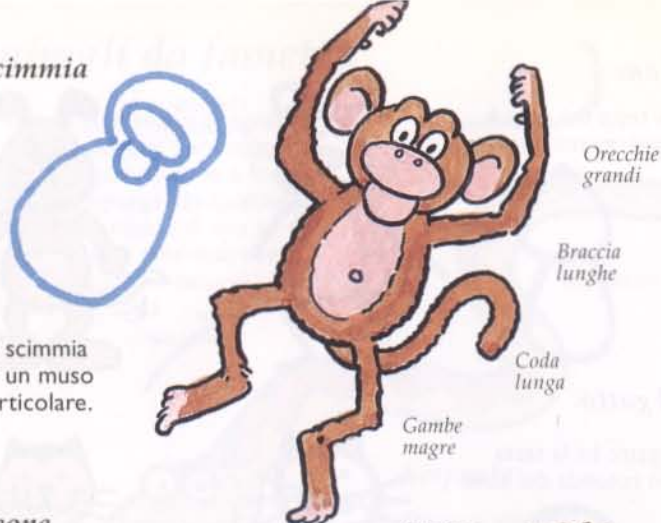
Il topo

Inizia con due cerchi, uno leggermente più grande dell'altro.

L'uccello

L'uccello ha il corpo di forma ovale e la testa piccola e rotonda.

Scimmia

La scimmia ha un muso particolare.

Orecchie grandi

Braccia lunghe

Coda lunga

Gambe magre

Leone

Il corpo del leone è simile a quello del cane.

Criniera riccia

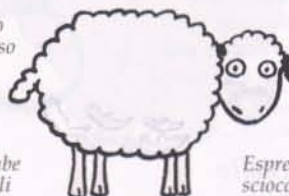
Sopracciglia sollevate in segno di superiorità

Zampe grandi

Pecora

La pecora ha il corpo grande e la testa piccola.

Vello lanoso

Gambe sottili

Espressione sciocca

Mucca

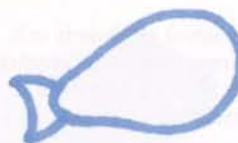
La mucca ha il corpo rettangolare.

Testa triangolare

Corna e orecchie

Mammelle

Balena

Il muso della balena è tondo

Pesce

Il pesce ha una forma più a punta.

Giraffa

La giraffa ha una testa piccola appoggiata sul lungo collo.

Gli animali nei fumetti

I fumetti possono sembrare violenti, ma nessuno si fa mai veramente male. Questa striscia può darti qualche idea per i tuoi fumetti.

Materiali da disegno

Ecco una piccola guida ad alcuni strumenti utili per disegnare i fumetti. Si trovano tutti in vendita nei negozi di belle arti e alcuni anche nelle normali cartolerie.

Matite

Le matite sono marcate da 9H a 7B, a seconda della loro durezza (H) o morbidezza (B). Per i fumetti si usano in genere quelle fra 2H e 2B.

Il tratto di una matita semidura (2H) è ben visibile, e non sbava.

Rapidograf

Il rapidograf a punta fine consente contorni precisi. Il rapidograf è anche utile per scrivere il testo nelle nuvolette delle strisce.

I rapidograf sono cari, ma danno buoni risultati.

Pennarelli

I pennarelli danno toni forti, ideali per i fumetti. Ne esistono diversi tipi, con punte di vario spessore.

Un pennarello a punta molto fine è un'alternativa economica al rapidograf.

La punta fine è ideale per i dettagli.

La punta grossa è ideale per riempire aree estese.

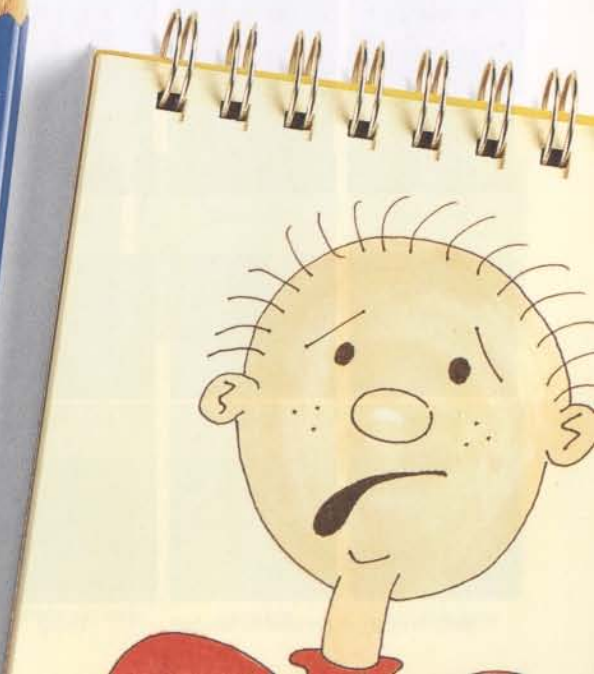
Usa matite appuntite per i dettagli e punte più arrotondate per riempiere aree estese.

Le matite colorate non sbavano come i pennarelli.

Matite colorate

Le matite colorate offrono il vantaggio di essere disponibili in un'ampia gamma di colori. I fumetti sono generalmente disegnati con uno stile piatto, senza grandi variazioni di luci o ombre, per cui dovrai esercitarti a stendere aree di colore uniforme.

Carta

Un blocco per bozzetti è utile, perché ti consente di tenere insieme tutti i tuoi disegni. Per disegni speciali, usa una carta di alta qualità con superficie liscia, che non sbava tanto quanto la carta per bozzetti.

Mescola e accoppia

Ecco alcuni esempi di facce, corpi e gambe, visti da angolature diverse, da usare nei tuoi disegni. Ricorda che la testa di una persona può apparire di fronte e il resto del corpo di profilo, o viceversa.

Felice

Divertita

Triste

Arrabbiata

Sospettosa

Spaventata

Sbigottita

Scaltra

Felice

Divertita

Triste

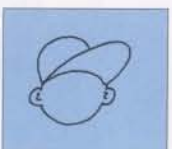
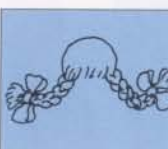
Arrabbiata

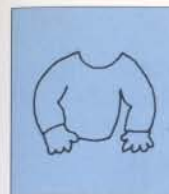
Sospettosa

Spaventata

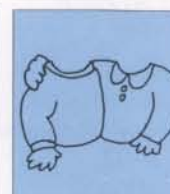
Sbigottita

Scaltra

Capelli lunghi

Berretto da baseball

Trecce

Cappello di lana

Camminare

Correre

Salutare

Abbracciare

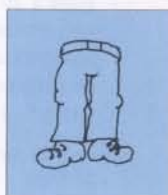
Camminare

Correre

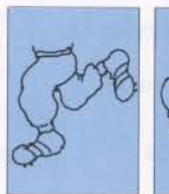
Braccia incrociate

Indicare

Camminare

Correre

Stare in piedi

Ballare

Camminare

Correre

Saltare

In punta di piedi

Gambe ossute

Gambe cicciotte

Scivolare

Salire le scale

Indice

Questo libro è basato su materiale precedentemente pubblicato ne *Il grande libro del disegno*.

Prima pubblicazione 1995 Usborne Publishing Ltd., Usborne House, 83-85 Saffron Hill, Londra EC1N 8RT, Gran Bretagna.

Stampato in Italia.